

## **Teilcurriculum für die Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik im Rahmen des Bachelorstudiums zur Erlangung eines Lehramts im Bereich der Sekundarstufe (Allgemeinbildung) im Verbund Nord-Ost (Version 2026)**

Der Senat hat in seiner Sitzung am 29. Jänner 2026 das von der gemäß § 25 Abs 8 Z 3 und Abs 10a des Universitätsgesetzes 2002 eingerichteten entscheidungsbefugten Curricularkommision am 19. Jänner 2026 beschlossene Teilcurriculum Digitale Grundbildung und Informatik im Rahmen des Bachelorstudiums zur Erlangung eines Lehramts im Bereich der Sekundarstufe (Allgemeinbildung) im Verbund Nord-Ost in der nachfolgenden Fassung genehmigt.

Das vorliegende Curriculum wurde seitens der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich vom Hochschulkollegium am 9. Jänner 2026 erlassen und vom Rektorat am 12. Jänner 2026 genehmigt.

Das vorliegende Curriculum wurde seitens der Pädagogischen Hochschule Wien vom Hochschulkollegium am 12. Jänner 2026 erlassen und vom Rektorat am 13. Jänner 2026 genehmigt.

Das vorliegende Curriculum wurde seitens der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Niederösterreich vom Hochschulkollegium am 20. Jänner 2026 erlassen und vom Rektorat am 16. Jänner 2026 sowie vom Hochschulrat am 15. Jänner 2026 genehmigt.

Rechtsgrundlagen für diesen Beschluss sind das Universitätsgesetz 2002 und der Studienrechtliche Teil der Satzung der Universität Wien sowie das Hochschulgesetz 2005 und das Statut der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Niederösterreich in der jeweils geltenden Fassung.

### **§ 1 Studienziele der Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik im Bachelorstudium Lehramt und fachspezifisches Qualifikationsprofil**

(1) Ziele des Bachelorstudiums Lehramt in den Unterrichtsfächern Digitale Grundbildung und Informatik (DGI) sind die Vermittlung und der Erwerb von grundlegenden Kompetenzen für die Planung, Gestaltung und Reflexion von Unterricht in den Fächern Digitale Grundbildung (DGB) und Informatik in der Sekundarstufe. Die Basis dafür bieten wissenschaftliche Theorien, Modelle, der aktuelle Forschungsstand, die schulpraktische Erfahrung, die im Studium erlebte Didaktik und die erfahrene und reflektierte Beziehung zwischen Lehrenden, Lernenden und Bildungsressourcen.

Studierende erwerben im Rahmen des Bachelorstudiums Lehramt in den Unterrichtsfächern Digitale Grundbildung und Informatik folgende Kompetenzen: Elementare fachwissenschaftliche, fachdidaktische und professionelle Kompetenzen für einen altersadäquaten und an den Lebenswelten der Schüler\*innen orientierten Unterricht. Besonders berücksichtigt werden dabei spezifische, auf die Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik bezogene Aspekte der Diversität, der Inklusion, der Interkulturalität, der Entwicklung zu Nachhaltigkeit, des sprachbewussten Handelns, der Kompetenzen für den Umgang mit Krisen und die verantwortungsvolle, nachhaltige und kritisch reflektierte Mitgestaltung des digitalen Wandels. Ziel ist, diese Kompetenzen mit Fokus auf den Schulbereich (Sekundarstufe) primär integrativ und iterativ in vielen Lehrveranstaltungen zu fördern.

Studierende, die sich im Rahmen des Bachelorstudiums Lehramt in den Unterrichtsfächern Digitale Grundbildung und Informatik vertiefen, kennen Human-Centred Design-Prinzipien und wenden diese im Kontext der Entwicklung interaktiver Bedienoberflächen praktisch an. Sie verstehen disziplinübergreifende Zugänge in der Mediengestaltung und setzen sich sowohl theoretisch-fundiert als auch praxisorientiert mit gestalterischen Ansätzen auseinander. Sie kennen den Einfluss von gestalterischen Entscheidungen auf individueller und gesellschaftlicher Ebene und entwickeln ein Verständnis für Souveränität und Teilhabe im Kontext der Auswirkungen von digitalen Strukturen auf die Gesellschaft, demokratische Prozesse und die Privatsphäre. Studierende kennen aktuelle emergente Technologien (inkl. generativer KI) und verstehen deren Wechselwirkungen mit Technologie, Ökonomie, Ökologie, Gesellschaft und dem Indivi-

duum. Sie reflektieren ethische, psychologische und soziale Auswirkungen emergenter Technologien im Bildungskontext. Auf dieser Basis erschließen sie komplexe fachliche Inhalte zielgruppen- und kontextgerecht und können die Potenziale und Herausforderungen des Einsatzes von Technologie inklusive KI in Bildungsprozessen fundiert einschätzen und vermitteln.

Die Studierenden bearbeiten ein wissenschaftliches Thema im Bereich der Digitalen Grundbildung oder Informatik. Sie führen wissenschaftliche Dialoge in der Peergruppe und verfassen zu ihrem Projekt eine Bachelorarbeit nach wissenschaftlichen Standards.

(2) Die Absolvent\*innen des Bachelorstudiums Lehramt in den Unterrichtsfächern Digitale Grundbildung und Informatik sind sich ihrer disziplinübergreifenden Aufgabe bewusst, Schül\*innen eine grundlegende Orientierung zu geben, die ihnen ein fundiertes, selbstständiges, verantwortungsvolles und reflektiertes Handeln in einer von digitalen Technologien, digitalen Medien, digitalen Klüften und informatischen Herausforderungen durchdrungenen und sich rasch wandelnden Welt ermöglicht. Hierzu verfügen Absolvent\*innen über elementares Fachwissen und Kompetenzen in fundamentalen Gebieten der Informatik, der Medienpädagogik, Kommunikation, Technikethik und der Bildungstechnologien. Sie sind befähigt, entsprechende fachliche Inhalte und Kompetenzen diversitätssensibel an den Lebenswelten der Schüler\*innen orientiert zu vermitteln und gleichermaßen aktuelle und zukünftige Gefahren und Chancen technologisch-medialer, gesellschaftlich-kultureller und interaktionaler Wechselwirkungen kritisch und multiperspektivisch zu reflektieren, zu bewerten und zu thematisieren. Sie können Digitale Grundbildung und Informatikunterricht altersadäquat, differenziert, diversitätssensibel, inklusiv, nachhaltigkeitsbewusst und an Bildungsstandards, Kompetenzmodellen, Lehrplänen und selbstgesteuertem Lernen ausgerichtet planen, durchführen und evaluieren. Sie haben Einsicht in die zugehörige informatikdidaktische und medienpädagogische Forschung und verfügen über entsprechend fundierte fachdidaktische Kenntnisse, die sie bei der Unterrichtsgestaltung und der technologischen Schulentwicklung einbringen. Im Vordergrund stehen Wissensaufbau und reflektierte Bewusstseinsbildung im Kontext sozio-technischer Systeme sowie eine Sensibilisierung für die vielfältigen Konsequenzen eigenen Handelns und Gestaltens im Kontext der Digitalisierung, Globalisierung, Nachhaltigkeit und emergenter Technologien.

Die Studierenden befassen sich in den Lehrveranstaltungen des Studiums mit Inhalten und Methoden, die dem aktuellen Stand der Forschung im jeweiligen Fachbereich entsprechen. Im Vordergrund stehen die wissenschaftlich fundierten Inhalte sowie deren Reflexion ausgerichtet am aktuellen Stand der Wissenschaft.

(3) Die Unterrichtsfächer werden gesamt in Kooperation mit den beteiligten Institutionen (siehe § 1 Abs 2 des vorliegenden Allgemeinen Curriculums) angeboten. Die Zuordnung der Lehrveranstaltungen zu der jeweiligen Bildungseinrichtung und der Ort der Veranstaltung werden im Vorlesungsverzeichnis der Universität Wien angegeben.

## § 2 Aufbau – Module mit ECTS-Punktezuweisung

### (1) Überblick

<b>Block I</b>	<b>90 ECTS</b>
StEOP Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik [BA-UF DGI 01]	7 ECTS
weitere Module	83 ECTS
Technische Grundlagen der Informatik [BA-UF DGI 02]	6 ECTS
Programmierung [BA-UF DGI 03]	6 ECTS
Informatik, Medien und Gesellschaft [BA-UF DGI 04]	6 ECTS
Praktische Informatik [BA-UF DGI 05]	6 ECTS
Fachdidaktik I [BA-UF DGI 06]	12 ECTS
Betriebssysteme & Netzwerke [BA-UF DGI 07]	6 ECTS

Datenbanksysteme [BA-UF DGI 08]	6 ECTS
Vertiefung Medienbildung [BA-UF DGI 09]	5 ECTS
Fachdidaktik II [BA-UF DGI 10]	9 ECTS
Theoretische Informatik [BA-UF DGI 11]	6 ECTS
Emergente Technologien [BA-UF DGI 12]	15 ECTS
<b>Block IIa</b>	<b>25 ECTS</b>
Partizipatives Gestalten digitaler Artefakte [BA-UF DGI 13]	12 ECTS
Interdisziplinäre Perspektiven emergenter Technologien [BA-UF DGI 14]	7 ECTS
Bachelormodul [BA-UF DGI 15]	6 ECTS
<b>Fachbezogenes Praktikum Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik [BA-UF DGI PPS]</b>	<b>7 ECTS</b>
<b>Summe (inkl. PPS und Block IIa)</b>	<b>7 + 115 ECTS</b>
<b>Summe (inkl. PPS und exkl. Block IIa)</b>	<b>7+ 90 ECTS</b>

## (2) Modulbeschreibungen

### a) Block I

#### Pflichtmodul StEOP Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik

<b>BA-UF DGI 01</b>	<b>StEOP Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik: Einführung und Orientierung</b> (Pflichtmodul)	<b>7 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahmevoraussetzung</b>	keine	
<b>Modulziele</b>	<p>Studierende kennen Grundbegriffe, Konzepte und Aufgaben der Informatik sowie der Medienpädagogik und können Zusammenhänge sowie Schwerpunkte der beiden Gebiete beschreiben. Sie verstehen den Aufbau des Curriculums für die Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik, kennen die aktuellen Lehrpläne und Bildungsstandards für die Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik der allgemeinbildenden Sekundarstufe in Österreich und können diese analysieren, interpretieren und kritisch diskutieren. Sie können die wesentlichen Prinzipien der Informatik bezüglich ihrer technischen, gesellschaftlichen und interaktionalen Dimension erklären. Absolvent*innen dieses Moduls können Fragestellungen des aktuellen medienpädagogischen Diskurses und der Bildungsgerechtigkeit reflektiert darstellen und eine informierte, kritische Haltung zu Entwicklungen im Bereich digitale Medien, Schule und Unterricht einnehmen. Digital Literacy- und Medienbildungsmodelle können hinsichtlich ihrer Bedeutung und Umsetzungsmöglichkeiten im Sekundarstufenbereich beurteilt und vor dem Hintergrund der Ubiquität digitaler Medien exemplarisch beschrieben werden.</p> <p>Studierende haben Lernendenzentrierung und kollaboratives Lernen und Problemlösen erfahren. Sie wissen über den Wert von kollegialer Vernetzung Bescheid und haben mit Peers kooperiert und Kontakte geknüpft, die sie selbstorganisiert im weiteren Verlauf des Studiums ausbauen können.</p> <p>Studierende sind zudem für die Bedürfnisse von Schüler*innen mit Deutsch als Zweitsprache sensibilisiert und kennen Zugänge, diese Bedürfnisse im Kontext der DGI zu berücksichtigen.</p>	

	Die Studierenden verfügen über ein erstes Grundverständnis von imperativer Programmierung und Computational Thinking sowie der im schulischen Kontext eingesetzten Programmierung und sind in der Lage, einfache praktische Problemstellungen mittels selbstständig erstellter Programme zu lösen.
<b>Modulstruktur</b>	VU Einführung in die Digitale Grundbildung und Informatik, 4 ECTS 2 SSt. (pi) (davon 1 ECTS DaZ und sprachliche Bildung) VU Einführung in die Programmierung, 3 ECTS, 2 SSt. (pi)
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltungen (pi) (7 ECTS)

Die positive Absolvierung des Pflichtmoduls StEOP Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik berechtigt nur in Verbindung mit der positiven Absolvierung des StEOP-Moduls der Allgemeinen Bildungswissenschaftlichen Grundlagen (siehe § 6 Abs 2 des Allgemeinen Curriculums für das Bachelorstudium Lehramt) zum weiteren Studium im Unterrichtsfach und der Allgemeinen Bildungswissenschaftlichen Grundlagen.

Folgende Lehrveranstaltungen dürfen bereits vor vollständiger Absolvierung der Studieneingangs- und Orientierungsphase absolviert werden:

VO Technische Grundlagen der Informatik  
UE Technische Grundlagen der Informatik  
VO zu Informatik und Recht

### **weitere Module Block I**

<b>BA-UF DGI 02</b>	<b>Technische Grundlagen der Informatik (Pflichtmodul)</b>	<b>6 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	keine	
<b>Modulziele</b>	Studierende kennen die historische Entwicklung heutiger Digitalrechner und verstehen den technischen Aufbau und die Funktionsweise von heutigen Digitalrechnern. Sie können die wesentlichen Merkmale von Rechnerarchitekturen (Aufbau von Rechnern, Performance, Pipelining, Caching, Virtual Memory, I/O) benennen, beschreiben und erklären.	
<b>Modulstruktur</b>	VO Technische Grundlagen der Informatik, 4 ECTS, 3 SSt. (npi) UE Technische Grundlagen der Informatik, 2 ECTS, 1 SSt. (pi)	
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen Lehrveranstaltungsprüfung (npi) (4 ECTS) und prüfungsimmanenten Lehrveranstaltung (pi) (2 ECTS)	

<b>BA-UF DGI 03</b>	<b>Programmierung (Pflichtmodul)</b>	<b>6 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01)	
<b>Modulziele</b>	Studierende kennen die wichtigsten Grundbegriffe und Techniken der strukturierten Programmierung am Beispiel einer für die allgemeinbildende Sekundarstufe relevanten Programmiersprache und sind in der Lage, zur Lösung von einfachen, praktischen Problemstellungen selbstständig Programme zu erstellen sowie entsprechende vorgegebene Programme zu verstehen und deren Ablauf schrittweise nachzuvollziehen. Sie wissen über die Existenz anderer Programmiersprachen und ihre Programmierparadigmen Bescheid und können begründen.	

	den, welche Sprachen sich für den Schulunterricht in DGB und Informatik eignen.
<b>Modulstruktur</b>	VU Vertiefung der Programmierung, 6 ECTS, 4 SSt. (pi)
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltung (pi) (6 ECTS)

<b>BA-UF DGI 04</b>	<b>Informatik, Medien und Gesellschaft (Pflichtmodul)</b>	<b>6 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01)	
<b>Modulziele</b>	<p>Studierende kennen zentrale Konzepte und Ergebnisse der Mediенsozialisationsforschung sowie deren Implikationen für eine pädagogisch-sinnvolle Mediennutzung in der Sekundarstufe. Sie können eine sichere und altersadäquate, reflektierte Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen anleiten und begleiten. Sie wissen zudem über historische Diskurse und Argumente zur Medienrezeption und Medienwirkungsforschung Bescheid und können zu aktuellen Diskussionen in Bezug auf digitale Medien als Lehr- und Lernmedien faktenbasiert Stellung nehmen. Sie verfügen über ein Grundverständnis sowie konzeptuelles Wissen über die Potentiale und Herausforderungen digitaler Medien hinsichtlich Diversität und Inklusion in Lehr-/Lernprozessen und reflektieren deren Einfluss auf die Sprachentwicklung und -nutzung. Sie sind in der Lage, entsprechende Maßnahmen abzuleiten und zu ergreifen.</p> <p>Absolvent*innen kennen die gesellschaftlichen Voraussetzungen und potentiellen Folgen der Informatik und Informations- und Kommunikationstechnologien und können sie vor dem Hintergrund sozial- und geisteswissenschaftlicher Theorien erklären.</p>	
<b>Modulstruktur</b>	<p>VU Medienbildung, 3 ECTS, 2 SSt. (pi)</p> <p>VU Informatik und Gesellschaft, 3 ECTS, 2 SSt. (pi)</p>	
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltungen (pi) (6 ECTS)	

<b>BA-UF DGI 05</b>	<b>Praktische Informatik (Pflichtmodul)</b>	<b>6 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01)	
<b>Empfohlene Teilnahme-voraussetzung</b>	BA-UF DGI 03	
<b>Modulziele</b>	<p>Studierende kennen wichtige Eckpunkte der historischen und aktuellen technischen Entwicklung des Forschungsgebiets „Künstliche Intelligenz“ (KI), insbesondere auch die technischen Möglichkeiten und Grenzen. Sie können zentrale Begriffe (wie z. B. starke und schwache KI, neuronale Netzwerke, Expertensysteme, maschinelles Lernen, Robotik, Computer Vision) einordnen und erklären sowie Beispiele aus verschiedenen Anwendungsgebieten geben. Die Studierenden kennen gängige Methoden, Theorien und Ansätze von KI-Systemen (insb. überwachtes und selbstverstärkendes Lernen von KI-Systemen, maschinelles Lernen) und können diese für eine Reihe von gegebenen Problemen abwägen und diese in einfachen Beispielen mit Bezug zu ihren Studien anwenden.</p> <p>Studierende kennen grundlegende Datenstrukturen und Algorithmen, deren Eigenschaften und deren Eignung für konkrete Aufgabenstellungen. Sie können das Laufzeit- und Speicherplatzverhalten von Algorithmen mittels Ordnungsnotation abschätzen.</p>	

<b>Modulstruktur</b>	Je nach Angebot VO oder VU zu Grundlagen der Intelligenzen Systeme, 3 ECTS, 2 SSt. (npi oder pi) Je nach Angebot VO oder VU zu Algorithmen und Datenstrukturen, 3 ECTS, 2 SSt. (npi oder pi)
<b>Leistungsnachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltungen (pi) und/oder Lehrveranstaltungsprüfungen (npi) (insgesamt 6 ECTS)

<b>BA-UF DGI 06</b>	<b>Fachdidaktik I</b> (Pflichtmodul)	<b>12 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahmevoraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01)	
<b>Empfohlene Teilnahmevoraussetzung</b>	BA-UF DGI 04	
<b>Modulziele</b>	<p>Die Studierenden können die Entwicklung und Bedeutung der DGI erklären. Sie verstehen didaktische Grundsätze, Konzepte und Modelle der informatischen Bildung. Sie können Phänomene, Themen und digitale Artefakte der digital-vernetzten Welt, insbesondere mit Bezug zu den Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen, aus verschiedenen Perspektiven (technologisch-medial, gesellschaftlich-kulturell, interaktionsbezogen) analysieren und fachdidaktisch fundiert für den Unterricht aufbereiten. Studierende können entsprechende Unterrichtsinhalte so konzipieren, dass diese den Erwerb erforderlicher Fachinhalte (z. B. informatisch, technisch, medientheoretisch, ethisch, gestalterisch) fördern und einen stufenweisen Kompetenzerwerb in den Bereichen Orientierung, Information, Kommunikation, Produktion und Handeln ermöglichen. Sie kennen das European Digital Competence Framework (DigComp) und jeweils aktuelle, daran ausgerichtete Diagnoseinstrumente.</p> <p>Die Studierenden kennen fachspezifische Unterrichtsmethoden und -techniken insbesondere zur Vermittlung digitaler Kompetenzen und des Computational Thinking. Sie können mit Hilfe ausgewählter Theorien und Lehr-/Lern-Umgebungen am aktuellen Lehrplan orientiert Unterrichtssequenzen für die Unterrichtspraxis (z. B. mit Physical Computing/Robotik, CS Unplugged, Programmierung von Microcontrollern) planen, erproben, bewerten und reflektieren. Dabei berücksichtigen sie auch Aspekte der digitalen Mediengestaltung und der algorithmischen Kommunikation, z. B. bei der Erstellung interaktiver Lernprodukte, dem Einsatz von Visualisierungs- und Codierungswerzeugen (z. B. Scratch, Blockly, Micro:bit), oder bei der Reflexion von Schnittstellen zwischen technischen Systemen und medialen Botschaften (z. B. Welche Interessen, Werte und Annahmen prägen die Entwicklung des Codes, und auf welcher Datenbasis mit welchen Auswahl- und Ausschlusskriterien beruht er?). Studierende können in diesem Kontext situativ ganzheitliche, handlungs- oder projektorientierte unterrichtsmethodische Zugänge und Arbeitsformen (z. B. forschend-entdeckendes Lernen) auswählen, angemessen einsetzen und effektiv mit Frontalunterricht kombinieren. Sie kennen fachspezifische Möglichkeiten der Leistungsbewertung.</p> <p>Studierende haben Lernenden-zentrierten, sprachsensiblen Unterricht erlebt und kennen die Grundsätze einer konstruktiven Lernatmosphäre und Kommunikation. Sie kennen personenzentrierte Haltungen wie Transparenz, Echtheit, Respekt, positive Beachtung und empathisches Verstehen und können diese in kollegialen Gesprächen wie</p>	

	<p>auch im Kontext des DGI-Unterrichts ansatzweise umsetzen und dadurch Inklusion erlebbar machen und (eigenen) Stress präventiv und professionell bewältigen. Sie erkunden und reflektieren die Bedeutung der sprachlichen, interkulturellen, technologischen, Krisen-, Diversitäts- und Inklusionskompetenz für die fachliche wie auch integrative Vermittlung einer digitalen Grundbildung, wobei anlassbezogen konkrete Situationen als Kristallisierungskeime der Entfaltung entsprechender Kompetenzbereiche aufgegriffen werden. Studierende vertiefen erworbene Kompetenzen durch Fallbesprechungen, Selbstreflexion, begleitete Reflexion in der Peergruppe und durch selbstreguliertes Lernen. Zugleich setzen sie sich mit Aspekten digitaler Belastung und Selbstfürsorge auseinander, um langfristig gesund und reflektiert in digitalen Bildungssettings arbeiten zu können.</p>
<b>Modulstruktur</b>	<p>VU Fachdidaktik DGI – Fokus Digitale Grundbildung, 3 ECTS, 2 SSt. (pi) (davon 3 ECTS Fachdidaktik)</p> <p>LP Klassenmanagement und Kommunikation in DGI, 3 ECTS, 2 SSt. (pi) (davon 3 ECTS Fachdidaktik)</p> <p>LP Lehr-Lern-Labor DGI – Fokus Digitale Grundbildung, 6 ECTS, 4 SSt. (pi) (davon 6 ECTS Fachdidaktik)</p> <p>Im Rahmen der Lehrveranstaltungen werden nach Möglichkeit schulpraktische Anteile miteinbezogen.</p>
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltungen (pi) (12 ECTS)

<b>BA-UF DGI 07</b>	<b>Betriebssysteme &amp; Netzwerke (Pflichtmodul)</b>	<b>6 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01)	
<b>Empfohlene Teilnahme-voraussetzung</b>	BA-UF DGI 03	
<b>Modulziele</b>	<p>Studierende können nach Absolvierung des Moduls verschiedene Netzwerk-Modelle erklären, aktive und passive Netzwerkkomponenten nennen und beschreiben und kennen verschiedene Netzwerkprotokolle und können diese hinsichtlich ihrer Anwendung erklären.</p> <p>Sie können relevante Merkmale und Konzeptionen moderner Betriebssysteme (mit Fokus auf Prozessmanagement und Speichermanagement) benennen und erklären. Außerdem sind sie mit der Wartung von Arbeitsgeräten über Administrationstools sowie dem Konzept der Virtualisierung vertraut und kennen praktische Lösungen in diesen Bereichen.</p> <p>Studierende haben ein Bewusstsein für Bedrohungen im Internet sowie rechtliche Aspekte der IT-Sicherheit und kennen zentrale Sicherheitskonzepte und Ansätze zum Schutz von IT-Systemen auf konzeptueller wie auch strategischer Basis, sowohl im Bereich der Netzwerktechnik als auch auf Betriebssystemebene.</p> <p>Die Studierenden können sich in ihrer Rolle als Lehrkräfte und ggf. als IT-Manager*innen (auch im Kontrast zu IT-Systembetreuer*innen) positionieren. Sie können die erworbenen Kenntnisse auf praktische Fallbeispiele mit modernen Netzwerken und aktuellen Betriebssystemen, wie sie insbesondere an Schulen eingesetzt werden, anwenden. Studierende sind auf ihre Multiplikator*innen-Rolle in der Schulentwicklung, besonders bei der Adaption neuer Technologien und deren Anwendungen für den Unterricht, vorbereitet.</p>	

<b>Modulstruktur</b>	VU Betriebssysteme und Netzwerke im Schulkontext, 6 ECTS, 4 SSt. (pi)
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltung (pi) (6 ECTS)

<b>BA-UF DGI 08</b>	<b>Datenbanksysteme</b> (Pflichtmodul)	<b>6 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01)	
<b>Empfohlene Teilnahme-voraussetzung</b>	BA-UF DGI 03	
<b>Modulziele</b>	Die Studierenden kennen die grundlegenden Komponenten und Funktionsweisen von Datenbanksystemen, die theoretischen Grundlagen und praktischen Werkzeuge relationaler Datenbanken und können sie für die Erstellung von datenbankbasierten Anwendungssystemen einsetzen.	
<b>Modulstruktur</b>	VU Datenbanksysteme, 6 ECTS, 4 SSt. (pi)	
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltung (pi) (6 ECTS)	

<b>BA-UF DGI 09</b>	<b>Vertiefung Medienbildung</b> (Pflichtmodul)	<b>5 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01), BA-UF DGI 04	
<b>Modulziele</b>	Studierende können zentrale Konzepte, Modelle und Theorien der Medienbildung und Kommunikationswissenschaften benennen, wissenschaftlich fundiert erläutern und im Kontext aktueller Lehr- und Lernprozesse der Sekundarstufe analysieren. Sie sind in der Lage, medienpädagogische Fragestellungen unter Anwendung grundlegender Prinzipien wissenschaftlichen Arbeitens zu bearbeiten, einschlägige Literatur kritisch zu reflektieren und eigene Argumentationslinien nachvollziehbar darzustellen. Darüber hinaus entwickeln sie ein vertieftes Verständnis dafür, wie Lernende zur kritischen Auseinandersetzung mit medienvermittelten Botschaften befähigt und zur Entwicklung medienkommunikativer und medienrechtlicher Kompetenzen didaktisch unterstützt werden können. Dabei setzen sich die Studierenden auch mit Prozessen der Mediенsozialisation sowie Fragen digitaler Diskriminierung, algorithmischer Ungleichheit sowie der Förderung digitaler Resilienz auseinander, um ein vertieftes Verständnis von Medienbildung als reflexive Auseinandersetzung mit medialen Wirklichkeiten zu entwickeln und Lernende beim kritischen Umgang mit Ausgrenzung, Hassrede und manipulativen Medieninhalten gezielt unterstützen zu können.	
<b>Modulstruktur</b>	PS Vertiefung Medienbildung, 5 ECTS, 3 SSt. (pi)	
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltung (pi) (5 ECTS)	

<b>BA-UF DGI 10</b>	<b>Fachdidaktik II</b> (Pflichtmodul)	<b>9 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01)	
<b>Empfohlene Teilnahme-voraussetzung</b>	BA-UF DGI 02, BA-UF DGI 03, BA-UF DGI 05, BA-UF DGI 06, BA-UF DGI 07, BA-UF DGI 08	
<b>Modulziele</b>	Studierende kennen ausgewählte (internationale) fachdidaktische	

	<p>Konzeptionen für die Schulfächer Digitale Grundbildung (DGB) und Informatik. Sie können grundlegende fachdidaktische Leitideen der Medienbildung und Informatikdidaktik nachvollziehen, kritisch analysieren und Stellung zu diesen beziehen. Vor diesem Hintergrund können Studierende, ausgehend von ihrem Professionsverständnis, den allgemeinbildenden Sinn, Wert und das eigene Rollenbild für den DGB- und Informatikunterricht charakterisieren und reflektieren, sowie fachdidaktische Rückschlüsse für die eigene praktische Unterrichtsplanung und Unterrichtsgestaltung ziehen. Sie verstehen die Grundsätze von inklusivem DGB- und Informatikunterricht, kennen wesentliche assistive Technologien, wählen sie situationsgerecht aus und gestalten ihren Unterricht inklusive der Unterrichtsmaterialien barrierefrei. Sie kennen verschiedene Arten von Diversität und gehen damit ihren Möglichkeiten entsprechend förderlich um. Insbesondere verstehen sie die Bedeutung von Gender- und sprachsensiblem Unterricht in DGB und Informatik und setzen ihn in konkreten Situationen um.</p> <p>Im Rahmen ihrer Unterrichtsplanung und -gestaltung integrieren die Studierenden zudem medienpädagogisch relevante Zugänge – etwa durch den kritischen Einsatz interaktiver Lernmedien, die Thematisierung algorithmischer Verzerrung (Bias) in Suchmaschinen oder KI-Anwendungen, oder durch projektbasierte Aufgabenstellungen, in denen Schüler*innen digitale Produkte erstellen und dabei zugleich mediale Gestaltungsmittel sowie deren gesellschaftliche Wirkung reflektieren. Studierende gestalten konkrete, am aktuellen Lehrplan orientierte didaktische Designs und erproben und evaluieren sie in einer Kleingruppe in konkreten Lehr-Lern-Szenarien mit Schüler*innen. Dabei integrieren sie die technologisch-mediale, gesellschaftlich-kulturelle und interaktionsbezogene Perspektive informatischer Konzepte mit Bezug zur Erlebenswelt der Zielgruppe. Die Studierenden führen den gesamten fachdidaktischen Prozess der Unterrichtsplanung, Umsetzung und Evaluation einer Unterrichtseinheit durch und reflektieren diesen in der Gruppe und in einem ePortfolio mit dem Ziel, aus ihren eigenen Erfahrungen als auch jenen der Peers bedeutsam zu lernen sowie Theorien zu reflektieren und ggf. Anpassungen aufgrund von neuen Entwicklungen vorzuschlagen.</p>
<b>Modulstruktur</b>	<p>VU Fachdidaktik DGI – Fokus Informatik, 3 ECTS, 2 SSt. (pi) (davon 3 ECTS Fachdidaktik inkl. 1 ECTS Inklusive Pädagogik)  LP Lehr-Lern-Labor DGI – Fokus Informatik, 6 ECTS, 4 SSt. (pi) (davon 6 ECTS Fachdidaktik)</p> <p>Im Rahmen der Lehrveranstaltungen werden nach Möglichkeit schulpraktische Anteile miteinbezogen.</p>
<b>Leistungs-nachweis</b>	<p>Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltungen (pi) (9 ECTS)</p>

<b>BA-UF DGI 11</b>	<b>Theoretische Informatik</b> (Pflichtmodul)	<b>6 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01)	
<b>Modulziele</b>	Die Studierenden kennen die Grundlagen formaler Logik, die verschiedenen Arten von formalen Grammatiken und Automaten, die Zusammenhänge zwischen Grammatiken und Automaten (Chomsky-Hierarchie), und die Grundlagen der Berechenbarkeits- und Komplexitätstheorie. Ferner können sie Logik als Spezifikationssprache anwenden und formale Sprachen mittels formaler Grammatiken und Automaten beschreiben.	

<b>Modulstruktur</b>	VO Theoretische Informatik, 4 ECTS, 3 SSt. (npi) UE Theoretische Informatik, 2 ECTS, 1 SSt. (pi)	
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen Lehrveranstaltungsprüfung (npi) (4 ECTS) und der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenter Lehrveranstaltung (pi) (2 ECTS)	
<b>BA-UF DGI 12</b>	<b>Emergente Technologien</b> (Pflichtmodul)	<b>15 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01), BA-UF DGI 03, BA-UF DGI 05, BA-UF DGI 07	
<b>Modulziele</b>	<p>Die Studierenden kennen grundlegende Prinzipien und rechtliche Aspekte der Anwendung von Informatik-Produkten und der Erstellung und Verwendung elektronischer Ressourcen. Sie kennen die relevanten Rechtsgebiete und können rechtliche Probleme erkennen und gesetzeskonform handeln.</p> <p>Studierende erwerben und vertiefen je nach Wahl der Lehrveranstaltungen Kompetenzen in den Themenbereichen Netzwerktechnik, Betriebssysteme sowie Emergente Technologien und KI:</p> <p><b>Bereich Netzwerktechnik</b> Studierende kennen die technischen Grundlagen moderner drahtgebundener und drahtloser Kommunikationsnetzwerke und können diese erklären. Sie können die wichtigsten Protokolle der Netzwerktechnik, angefangen von den technischen Übertragungsverfahren bis hin zur Anwendungsebene, bezüglich ihrer technischen Funktionsweise erklären. Weiterführend erarbeiten und evaluieren die Studierenden zentrale Ansätze zum Schutz von IT-Systemen mit Fokus auf den damit verbundenen Technologieeinsatz.</p> <p><b>Bereich Betriebssysteme</b> Studierende kennen die wesentlichen Grundlagen für das Verständnis heutiger Betriebssysteme, insbesondere hinsichtlich Prozessmanagement (Prozess-Scheduling, Interprozess-Kommunikation, Synchronisation, Deadlock-Behandlung), Speichermanagement (Hauptspeicher, Massenspeicher, Filesystem) und Sicherheitsaspekte (Ressourcenzugang, Informations-Integrität, Konsistenz). Sie können die Kenntnisse auf praktische Fallbeispiele (exemplarisch für Linux und/oder Windows) anwenden.</p> <p><b>Bereich Emergente Technologien und KI</b> Studierende verstehen die Grundlagen von Data Science, einschließlich der Datenanalyse, Visualisierung und Interpretation, und können diese anwenden. Sie können verschiedene Machine-Learning-Methoden erklären und einsetzen. Studierende können neuronale und generative Konzepte, einschließlich ihrer Funktionsweise und Anwendungsmöglichkeiten, nachvollziehen und erklären. Sie können Simulationen neuronaler Netze durchführen sowie interpretieren.</p> <p><b>ODER</b></p> <p>Studierende besitzen je nach Wahl vertiefende Kenntnisse in den gewählten emergenten Technologien bzw. Disziplinen, die ihr Lehramtsstudium sinnvoll ergänzen. Aus folgenden Themenbereichen kann nach Maßgabe des Angebots und nach Maßgabe freier Plätze beispielsweise gewählt werden (im Rahmen der Lehrveranstaltungen können auch schulpraktische Anteile mit einbezogen werden):</p>	

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Angewandte emergente Technologien</li><li>• Data Science</li><li>• Künstliche Intelligenz</li><li>• Cognitive Science</li><li>• Quantencomputing</li><li>• Robotik</li><li>• Maschinelle Translation</li><li>• Kontroverse Technologien</li></ul>
<b>Modulstruktur</b>	<p>(1) VO zu Informatik und Recht, 3 ECTS, 2 SSt. (npi)</p> <p>(2) Studierende absolvieren außerdem nach Maßgabe des Angebots prüfungsimmanente (pi) und/oder nicht-prüfungsimmanente Lehrveranstaltungen (npi) im Gesamtausmaß von 12 ECTS aus den Bereichen Netzwerktechnik, Betriebssysteme und Emergente Technologien und KI.</p> <p>Davon sind:</p> <p>(a) Lehrveranstaltungen aus den Bereichen Netzwerktechnik und Betriebssysteme mit einem Gesamtausmaß von mindestens 3 ECTS zu absolvieren.</p> <p>Beispielsweise werden nach Maßgabe des Angebots folgende Lehrveranstaltungen angeboten:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• VO Netzwerktechnologien, 3 ECTS, 3 SSt. (npi) und/oder</li><li>• UE Netzwerktechnologien, 3 ECTS, 1 SSt. (pi) und/oder</li><li>• VO Betriebssysteme, 3 ECTS, 3 SSt. (npi) und/oder</li><li>• UE Betriebssysteme, 3 ECTS, 1 SSt. (pi)</li></ul> <p>und</p> <p>(b) Lehrveranstaltungen aus dem Bereich Emergente Technologien und KI im Gesamtausmaß von mindestens 3 ECTS nach Maßgabe des Angebots aus den folgenden Themengebieten zu absolvieren:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cognitive Science</li><li>• Data Analysis</li><li>• Quantencomputing</li><li>• Ethics and Robotics</li><li>• Maschinelle Translation</li><li>• Controversial technologies</li><li>• Technologie und Gesellschaft</li><li>• Security</li></ul> <p>oder</p> <p>je nach Angebot die Lehrveranstaltung VU zu Vertiefung emergenter Technologien und KI, 6 ECTS, 4 SSt. (pi) zu absolvieren.</p> <p>Die für dieses Modul in Frage kommenden Lehrveranstaltungen werden im Vorlesungsverzeichnis bekannt gegeben. Werden darüber hinaus andere Lehrveranstaltungen gewählt, so ist diese Wahl im Voraus durch die Studienprogrammleitung zu genehmigen. Im Rahmen dieses Moduls dürfen nur Lehrveranstaltungen gewählt werden, die nicht in einem anderen Modul dieses Studiums absolviert wurden.</p>

<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen Lehrveranstaltungsprüfungen (npi) und/oder allfällig gewählten prüfungsimmanenten Lehrveranstaltungen (pi) (insgesamt 15 ECTS)
---------------------------	--

## b) Block IIa

Es haben jene Studierende Block IIa zu absolvieren, die im Rahmen des Bachelorstudiums Lehramt die Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik als Unterrichtsfach 1 wählen.

<b>BA-UF DGI 13</b>	<b>Partizipatives Gestalten digitaler Artefakte (Pflichtmodul)</b>	<b>12 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01), BA-UF DGI 03	
<b>Empfohlene Teilnahme-voraussetzung</b>	BA-UF DGI 04	
<b>Modulziele</b>	<p>Studierende entwickeln interaktive Bedienoberflächen, die von Benutzer*innen als gebrauchstauglich/usable bewertet und deren Interaktionen als positive Erfahrung/experience erlebt werden. Sie erlernen und nutzen digitale Tools kollaborativ und setzen in Teams in unterschiedlichen Kontexten Projekte um, die den gesamten Human Centered Design Prozess umfassen. Andere Methoden des Designs, wie z. B. Participatory Design oder Inclusive Design, werden dazu kontrastiert. Studierende können Mensch-Technik-Schnittstellen evaluieren und setzen sich kritisch mit den Auswirkungen dieser Technologien – beispielsweise in Bezug auf Gender, Diversität und Inklusion – auseinander. Die erlernten Theorien werden durch die Entwicklung von Apps praktisch angewendet.</p> <p>Absolvent*innen können Methoden, Geschichte und theoretische Hintergründe von Zugängen zur Mediengestaltung erklären und entwickeln ein Verständnis für die geschichtlichen, ökonomischen, ökologischen, sozialen und politischen Querverbindungen zu wesentlichen Themen der Digitalität und zu Denkweisen der Informatik. Studierende setzen sich sowohl theoretisch-fundiert als auch praxisorientiert mit diesen Themen auf technisch-gestalterische Weise auseinander. Zudem kennen Studierende den Einfluss von gestalterischen Entscheidungen auf individueller (z. B. Persuasive Design) und gesellschaftlicher Ebene. Sie bereiten diese Themen für Schüler*innen auf und lernen, eigene sowie gesellschaftliche Bedürfnisse abzuwagen und persönliche Handlungsmöglichkeiten zu gestalten. Sie entwickeln ein Verständnis für die Begriffe der Digitalen Souveränität und der Teilhabe im Kontext der potenziellen Auswirkungen von digitalen Strukturen auf die Zivilgesellschaft, demokratische Prozesse, die Privatsphäre und die Förderung von Inklusion und Diversität.</p>	
<b>Modulstruktur</b>	<p>VU Mensch-Computer-Interaktion, 6 ECTS, 4 SSt. (pi)</p> <p>VU Partizipatives Gestalten in DGI, 6 ECTS, 4 SSt. (pi)</p>	
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltungen (pi) (12 ECTS)	

<b>BA-UF DGI 14</b>	<b>Interdisziplinäre Perspektiven emergenter Technologien (Pflichtmodul)</b>	<b>7 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01), BA-UF DGI 05	
<b>Empfohlene Teilnahme-voraussetzung</b>	BA-UF DGI 06	
<b>Modulziele</b>	Studierende kennen aktuelle emergente Technologien und verstehen	

	<p>die Wechselwirkungen zwischen Technologie, Ökonomie, Ökologie, Gesellschaft und dem Individuum. Sie kennen ethische, psychologische und soziale Auswirkungen emergenter Technologien im Bildungskontext, insbesondere im Hinblick auf algorithmische Verzerrungen (Bias), und können diese reflektieren. Studierende können rechtliche Perspektiven, Leitfäden und Workflows im Zusammenhang mit emergenten Technologien verstehen und anwenden.</p> <p>Die Studierenden verfügen über vertiefte Kenntnisse zum aktuellen Forschungsstand im Bereich emergenter Technologien – insbesondere Künstlicher Intelligenz – im Kontext von Bildung und Lernen. Sie können technische, interaktive, ethische und gesellschaftliche Dimensionen digitaler Technologien theoriegeleitet analysieren und unterschiedliche AI-Literacy-Modelle hinsichtlich ihrer wissenschaftlichen Grundlagen und Zielsetzungen vergleichen. Auf dieser Basis sind sie in der Lage, komplexe fachliche Inhalte zielgruppen- und kontextgerecht zu erschließen sowie fundierte Einschätzungen zu den Potenzialen, Herausforderungen und Verzerrungseffekten des Einsatzes von KI in Bildungsprozessen zu formulieren. Dabei berücksichtigen sie relevante kognitive, motivationale und normative Rahmenbedingungen und reflektieren Auswirkungen des KI-Einsatzes auf Inklusion, Bildungsgerichtigkeit und diskriminierungssensibles Lernen.</p>
<b>Modulstruktur</b>	<p>SE Emergente Technologien im interdisziplinären Kontext, 4 ECTS, 2 SSt. (pi)</p> <p>VU Anwendungen emergenter Technologien im Bildungskontext, 3 ECTS, 2 SSt. (pi)</p>
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltungen (pi) (7 ECTS)

<b>BA-UF DGI 15</b>	<b>Bachelormodul</b> (Pflichtmodul)	<b>6 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahme-voraussetzung</b>	StEOP (BA-UF DGI 01), BA-UF DGI 03, BA-UF DGI 06, BA-UF DGI 09	
<b>Empfohlene Teilnahme-voraussetzung</b>	BA-UF DGI 02, BA-UF DGI 04, BA-UF DGI 05, BA-UF DGI 07, BA-UF DGI 08	
<b>Modulziele</b>	Die Studierenden bearbeiten mit Bezug auf die fachwissenschaftlichen Anteile des Studiums ein Projektthema eigenständig und forschungsorientiert. Sie verfassen dazu ihre Bachelorarbeit nach wissenschaftlichen Kriterien. Sie formulieren Forschungsfragen, verfassen ein Exposé, präsentieren (Zwischen-)Ergebnisse in der Seminargruppe und vertiefen ihre sprachliche Kompetenz im Geben und Annehmen von konstruktivem Feedback. Sie haben Grundkenntnisse des wissenschaftlichen Arbeitens entwickelt und können mit Fachliteratur zu ihrem Projektthema eigenständig arbeiten. Das Projektthema kann dabei unterrichtspraktische, empirische, theoretische oder design-orientierte Anteile sowie Didaktikbezug aufweisen. Interdisziplinäre Themen im Kontext der DGI mit einem Beitrag zur Lösung aktueller Herausforderungen, beispielsweise in den Bereichen Globalisierung, Digitalisierung inklusive KI, Diskriminierung, digital Well-Being, Gender, Inklusion durch digitale Technologien, Demokratie und Nachhaltigkeit, sind willkommen.	
<b>Modulstruktur</b>	SE Bachelorseminar UF DGI, 6 ECTS, 4 SSt. (pi)	
<b>Leistungs-nachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung der im Modul vorgesehenen prüfungsimmanenten Lehrveranstaltung (pi) (6 ECTS)	

### c) Pflichtmodul Fachbezogenes Schulpraktikum

<b>BA-UF DGI PPS</b>	<b>Fachbezogenes Praktikum Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik (Pflichtmodul)</b>	<b>7 ECTS-Punkte</b>
<b>Teilnahmevoraussetzung</b>	StEOP, BA-UF DGI o2, BA-UF DGI o3	
<b>Empfohlene Teilnahmevoraussetzung</b>	Das Modul BA-UF DGI o6 wird dringlich empfohlen und sollte zumindest parallel besucht werden. BA-UF DGI o5, BA-UF DGI o7	
<b>Modulziele</b>	<p>Grundlegendes Ziel im Pflichtmodul zum fachbezogenen Schulpraktikum ist die Entwicklung professionellen unterrichtlichen Handelns im Unterrichtsfach im Kontext der aktuellen Lehrpläne und Entwicklungen sowie der Leistungsbeurteilungsverordnung und des Schulrechts. Studierende beobachten Fachunterricht kriteriengeleitet und erproben sich in forschungsbasierter Planung, Durchführung und Reflexion strukturierter Unterrichtseinheiten im Fach.</p> <p>Hierfür erwerben sie Kompetenzen in der theoriegeleiteten und an fachdidaktischen Prinzipien orientierten Planung und Durchführung von Fachunterricht. Sie wenden Instrumente fokussierter Unterrichtsbeobachtung und -dokumentation an und reflektieren eigenes unterrichtliches Handeln und den gesamten Unterricht auf Basis fachdidaktischer Ansätze. Vor diesem Hintergrund erproben sie Möglichkeiten der professionellen Weiterentwicklung eigenen Unterrichts. Fachdidaktische Entscheidungen im Planungs- und Unterrichtsprozess werden dabei von den Studierenden forschungsbasiert getroffen und begründet und in der Peer-Gruppe reflektiert, diskutiert und angepasst.</p> <p>Studierende sammeln in diesem Kontext theoriebasierte Erfahrungen im Umgang mit Heterogenität, sprachlicher Vielfalt und dem Einsatz von klassischen wie auch emergenten Technologien inklusive KI. Sie erwerben Kompetenzen hinsichtlich einer zielgruppenspezifischen sprach- und diversitätssensiblen Planung, Durchführung und Reflexion von Fachunterricht. Im Zuge ihrer schulpraktischen Erfahrungen reflektieren die Studierenden auch Aspekte professionellen Rollenhandelns in DGI, gehen konstruktiv mit ethischen Dilemmata im schulischen Alltag um und entwickeln Strategien zur Selbstfürsorge und Stressbewältigung – insbesondere im Umgang mit digitalen Anforderungen, kollegialer Zusammenarbeit und belastenden Unterrichtssituationen.</p>	
<b>Modulstruktur</b>	<p>Die Lehrveranstaltung PR Fachbezogenes Praktikum (7 ECTS) (pi) besteht aus den beiden folgenden Teilen:</p> <p>Schulpraktikum Bachelor Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik, 4 ECTS</p> <p>Praktikumsbegleitkurs Bachelor, 3 ECTS, 2 SSt. (pi)</p> <p>Fachbezogenes Schulpraktikum und Praktikumsbegleitkurs müssen gemeinsam im selben Semester absolviert werden.</p>	
<b>Leistungsnachweis</b>	Erfolgreiche Absolvierung des PR Fachbezogenes Praktikum (pi) (7 ECTS)	

### § 3 Bachelorarbeit

Im Rahmen des Blocks IIa der Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik ist eine Bachelorarbeit im SE Bachelorseminar UF DGI im Bachelormodul zu verfassen. Die Beurteilung erfolgt durch die\*den Leiter\*in der Lehrveranstaltung.

## **§ 4 Einteilung der Lehrveranstaltungstypen in den Unterrichtsfächern Digitale Grundbildung und Informatik**

(1) Für nicht-prüfungsimmanente (npi) Lehrveranstaltungen werden folgende Lehrveranstaltungstypen festgelegt:

Vorlesung (VO): Vorlesungen sind Lehrveranstaltungen, bei denen die Wissensvermittlung durch Vortrag der Lehrenden erfolgt. Die Prüfungen finden in einem einzigen Prüfungsakt statt, der mündlich oder schriftlich durchgeführt werden kann.

(2) Bei Leistungsnachweis durch Modulprüfung dienen die unter Modulstruktur angeführten Vorlesungen der Vorbereitung auf diese Prüfung.

(3) Prüfungsimmanente (pi) Lehrveranstaltungen werden als folgende Lehrveranstaltungstypen angeboten:

Übung (UE): Übungen haben den praktisch-beruflichen Zielen des Studiums zu entsprechen und beinhalten konkrete Aufgaben, die auch zur Leistungsüberprüfung herangezogen werden. Die Leistungsbeurteilung erfolgt in mehreren Teilleistungen.

Vorlesung mit integrierter Übung (VU): Eine Vorlesung mit integrierter Übung verbindet die Zielsetzung von Vorlesung (VO) und Übung (UE). Die Leistungsbeurteilung erfolgt in mehreren Teilleistungen.

Proseminar (PS): Ein Proseminar stellt eine Vorstufe zum Seminar dar. Es vermittelt Grundkenntnisse des wissenschaftlichen Arbeitens, führt in die Fachliteratur ein und behandelt exemplarisch Probleme eines Wissenschaftsgebietes durch Referate und schriftliche Arbeiten.

Seminar (SE): Ein Seminar dient der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Inhalten und Methoden eines Teilgebiets des Fachs durch Referate und schriftliche Arbeiten. Die Art und Weise der zu erbringenden Teilleistungen hat die Lehrveranstaltungsleitung bekannt zu geben.

Laborpraktikum (LP): Laborpraktika sollen den praktisch-beruflichen Zielen des Studiums entsprechen und die Berufsvorbildung oder wissenschaftliche Ausbildung ergänzen, wobei diese Lehrveranstaltungen nicht an Vorlesungen gekoppelt sein müssen. Die Leistungsüberprüfung erfolgt durch Projektarbeit.

PR Fachbezogenes Praktikum: Das fachbezogene Praktikum ist im Rahmen von Lehramtscurricula vorgesehen und gehört zu den pädagogisch-praktischen Studien. Es besteht aus einem an einer Schule zu absolvierenden Teil („Schulpraktikum“) und einem Praktikumsbegleitkurs. Das fachbezogene Praktikum fördert die Entwicklung professionellen unterrichtlichen Handelns und dient dem Erwerb von Kompetenzen zu forschungsbasierter Planung, Durchführung und Reflexion strukturierter Unterrichtseinheiten. Der Teil Schulpraktikum wird „mit Erfolg teilgenommen“ bzw. „ohne Erfolg teilgenommen“ beurteilt und fließt in die Beurteilung des PR mit ein. Die Leistungsbeurteilung des gesamten PR erfolgt durch mehrere schriftliche oder mündliche Teilleistungen.

## **§ 5 Lehrveranstaltungen mit Teilnahmebeschränkungen in den Unterrichtsfächern Digitale Grundbildung und Informatik und Anmeldeverfahren**

(1) Für die genannten Lehrveranstaltungen gelten die hier angegebenen generellen Teilnahmebeschränkungen:

LP: 20 Teilnehmer\*innen (mit Ausnahme LP Lehr-Lern-Labor DGI – Fokus Digitale Grundbildung und LP Lehr-Lern-Labor DGI – Fokus Informatik: 15 Teilnehmer\*innen)

PS: 25 Teilnehmer\*innen

SE: 15 Teilnehmer\*innen

UE: 25 Teilnehmer\*innen

VU: 20 Teilnehmer\*innen (Die Teilnahmebeschränkung gilt ausschließlich für die Übungsteile, mit Ausnahme der VU Einführung in die Digitale Grundbildung und Informatik: 50 Teilnehmer\*innen)

Praktikumsbegleitkurs Bachelor: 15 Teilnehmer\*innen.

(2) Für alle mitverwendeten prüfungsimmanenter Lehrveranstaltungen gelten die in den jeweiligen Curricula vorgesehenen Teilungsziffern.

(3) Die Modalitäten zur Anmeldung zu Lehrveranstaltungen und Prüfungen sowie zur Vergabe von Plätzen für Lehrveranstaltungen richten sich nach den Bestimmungen der Satzung.

## § 6 Inkrafttreten

(1) In Verbindung mit dem Allgemeinen Curriculum für das Bachelorstudium zur Erlangung eines Lehramts im Bereich der Sekundarstufe (Allgemeinbildung) tritt das vorliegende Teilcurriculum Bachelorstudium Lehramt für die Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik mit 1. Oktober 2026 in Kraft.

## § 7 Übergangsbestimmungen

(1) Dieses Curriculum gilt für alle Studierenden, die ab Wintersemester 2026/27 das Studium beginnen.

(2) Wenn im späteren Verlauf des Studiums Lehrveranstaltungen, die aufgrund der ursprünglichen Studienpläne bzw. Curricula verpflichtend vorgeschrieben waren, nicht mehr angeboten werden, hat das nach den Organisationsvorschriften der Universität Wien studienrechtlich zuständige Organ von Amts wegen (Äquivalenzverordnung) oder auf Antrag der\* des Studierenden festzustellen, welche Lehrveranstaltungen und Prüfungen anstelle dieser Lehrveranstaltungen zu absolvieren sind.

(3) Studierende, die vor diesem Zeitpunkt das Teilcurriculum für das Unterrichtsfach Digitale Grundbildung und Informatik im Rahmen des Bachelorstudiums zur Erlangung eines Lehramts im Bereich der Sekundarstufe (Allgemeinbildung) im Verbund Nord-Ost begonnen haben, können sich jederzeit durch eine einfache Erklärung freiwillig den Bestimmungen dieses Curriculums unterstellen.

(4) Studierende, die zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieses Curriculums dem vor Erlassung dieses Curriculums gültigen Teilcurriculums für das Unterrichtsfach Digitale Grundbildung und Informatik im Rahmen des Bachelorstudiums zur Erlangung eines Lehramts im Bereich der Sekundarstufe (Allgemeinbildung) im Verbund Nord-Ost (MBl. vom 28.06.2023, 31. Stück, Nr. 159 idgF) unterstellt waren, sind berechtigt, ihr Studium bis längstens 31.03.2031 abzuschließen.

## Anhang 1 – Empfohlener Pfad für die Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik

Semester	Block	Modul	Lehrveranstaltung	ECTS	$\Sigma$ ECTS
1	I	BA-UF DGI 01	VU Einführung in die Digitale Grundbildung und Informatik	4	
	I	BA-UF DGI 01	VU Einführung in die Programmierung	3	

	I	BA-UF DGI 02	VO Technische Grundlagen der Informatik	4	
	I	BA-UF DGI 02	UE Technische Grundlagen der Informatik	2	
					<b>13</b>
<b>2</b>	I	BA-UF DGI 03	VU Vertiefung der Programmierung	6	
	I	BA-UF DGI 04	VU Medienbildung	3	
	I	BA-UF DGI 04	VU Informatik und Gesellschaft	3	
					<b>12</b>
<b>3</b>	I	BA-UF DGI 05	VO/VU zu Grundlagen der Intelligenzen Systeme	3	
	I	BA-UF DGI 06	VU Fachdidaktik DGI – Fokus Digitale Grundbildung	3	
	I	BA-UF DGI 07	VU Betriebssysteme und Netzwerke im Schulkontext	6	
					<b>12</b>
<b>4</b>	I	BA-UF DGI 05	VO/VU zu Algorithmen und Datenstrukturen	3	
	I	BA-UF DGI 06	LP Klassenmanagement und Kommunikation in DGI	3	
	I	BA-UF DGI 06	LP Lehr-Lern-Labor DGI – Fokus Digitale Grundbildung	6	
					<b>12</b>
<b>4 oder 5</b>	I	BA-UF DGI PPS	Schulpraktikum Bachelor Praktikumsbegleitkurs Bachelor	4	
				3	
					<b>7</b>
<b>5</b>	I	BA-UF DGI 08	VU Datenbanksysteme	6	
	I	BA-UF DGI 09	PS Vertiefung Medienbildung	5	
					<b>11</b>
<b>6</b>	IIa	BA-UF DGI 13	VU Mensch-Computer-Interaktion	6	
	IIa	BA-UF DGI 13	VU Partizipatives Gestalten in DGI	6	
	IIa	BA-UF DGI 14	SE Emergente Technologien im interdisziplinären Kontext	4	
	IIa	BA-UF DGI 14	VU Anwendungen emergenter Technologien im Bildungskontext	3	
	IIa	BA-UF DGI 15	SE Bachelorseminar UF DGI	6	
					<b>25</b>

7	I	BA-UF DGI 10	VU Fachdidaktik DGI – Fokus Informatik	3	
	I	BA-UF DGI 10	LP Lehr-Lern-Labor DGI – Fokus Informatik	6	
	I	BA-UF DGI 11	VO Theoretische Informatik	4	
	I	BA-UF DGI 11	UE Theoretische Informatik	2	
	I	BA-UF DGI 12	Wahlbereich Betriebssysteme und Netzwerktechnik	3-9	
	I	BA-UF DGI 12	Wahlbereich Emergente Technologien und KI	3-9	
	I	BA-UF DGI 12	VO zu Informatik und Recht	3	
					<b>30</b>

## Anhang 2 – Englische Übersetzung der Titel der Module

Deutsch	English
StEOP Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik (Pflichtmodul)	Introductory and Orientation Period: School Subject – Digital Literacy and Informatics (compulsory module)
Technische Grundlagen der Informatik (Pflichtmodul)	Technical Foundations of Computer Science (compulsory module)
Programmierung (Pflichtmodul)	Programming (compulsory module)
Informatik, Medien und Gesellschaft (Pflichtmodul)	Computer Science, Media and Society (compulsory module)
Praktische Informatik (Pflichtmodul)	Practical Computer Science (compulsory module)
Fachdidaktik I (Pflichtmodul)	Subject-Specific Didactics I (compulsory module)
Betriebssysteme & Netzwerke (Pflichtmodul)	Operating Systems and Networks (compulsory module)
Datenbanksysteme (Pflichtmodul)	Database Systems (compulsory module)
Vertiefung Medienbildung (Pflichtmodul)	Advanced Media Education (compulsory module)
Fachdidaktik II (Pflichtmodul)	Subject-Specific Didactics II (compulsory module)
Theoretische Informatik (Pflichtmodul)	Theoretical Computer Science (compulsory module)
Emergente Technologien (Pflichtmodul)	Emergent Technologies (compulsory module)
Partizipatives Gestalten digitaler Artefakte (Pflichtmodul)	Participatory Design of Digital Artefacts (compulsory module)
Interdisziplinäre Perspektiven emergenter Technologien (Pflichtmodul)	Interdisciplinary Perspectives on Emergent Technologies (compulsory module)
Bachelormodul (Pflichtmodul)	Bachelor's Module (compulsory module)
Fachbezogenes Praktikum Bachelor Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik (Pflichtmodul)	Subject-Specific School Placement: Digital Literacy and Informatics (compulsory module)

## Anhang 3 – Beiträge zum Kompetenzfeld Schule

Die Unterrichtsfächer Digitale Grundbildung und Informatik tragen zum Kompetenzfeld Schule

wie folgt bei:

<b>Kompetenzfeld Schule</b>	<b>Block I</b>	<b>Block IIa</b>
Interkulturelle Kompetenz	LP Klassenmanagement und Kommunikation in DGI	BA-UF DGI 13, BA-UF DGI 14, BA-UF DGI 15
Sprachkompetenz	VU Einführung in die Digitale Grundbildung und Informatik, VU Medienbildung, LP Klassenmanagement und Kommunikation in DGI, BA-UF DGI PPS	VU Mensch-Computer-Interaktion, VU Anwendungen emergenter Technologien im Bildungskontext
Krisenkompetenz	LP Klassenmanagement und Kommunikation in DGI, BA-UF DGI PPS	BA-UF DGI 13, BA-UF DGI 15
Technologiekompetenz	alle	alle
Diversitätskompetenz	LP Klassenmanagement und Kommunikation in DGI, BA-UF DGI PPS	BA-UF DGI 13, BA-UF DGI 15
Inklusionskompetenz	LP Klassenmanagement und Kommunikation in DGI, VU Fachdidaktik DGI – Fokus Informatik, BA-UF DGI PPS	BA-UF DGI 13, BA-UF DGI 15

Im Namen des Senates:  
Der Vorsitzende der Curricularkommission  
Lüftener